1.Змейка

<https://habr.com/ru/post/348262/>

Базовая реализация:

- очки за каждое съеденный элемент, и так же скорость змейки при определенном размере змейки

- уровни сложности(без стен, легкий, средний, тяжелый). От уровня зависят количество стен добавленных на карте.

- предусмотреть статистику всех игроков и таблицу лидеров

- хранить информацию в файлах

В идеале реализовать:

- бонусный счет, за какое-то n-ое число набранных очков дается 1 бонусное очко.  
- за бонусные очки можно:

1) продолжить с места где проиграл(20 очков)

2) замедлить змейку на 10 секунд(15 очков)

3) увеличить количество еды в 5 раз на 10 секунд(20 очков)

- диаграмму классов для игры

- правила игры и начисления очков

2.Сапёр

<https://www.youtube.com/watch?v=g4X-z3IYzNs> – там конечно через формы, но логику можно перестроить под консоль

У меня есть еще мой кривой код сапера, могу скинуть если что)

https://www.spoj.com/ZELARCH/problems/ZMSWP.pdf

Базовая реализация:

- очки (в идеале конечно было бы начисление очков тестами, описано в пдф файле в ссылке)

- уровни сложности(легкий, средний, тяжелый, хардкор) – размер поля и количество мин.

- предусмотреть статистику всех игроков и таблицу лидеров

- хранить информацию в файлах

В идеале реализовать:

- на уровнях тяжелый и хардкор предусмотреть чтобы реализация генератора случайных комбинаций не позволяет получить слишком простую расстановку.

- Мины расставляются после первого хода, чтобы проиграть на первом же ходу было невозможно.

- бонусный счет, за какое-то n-ое число набранных очков дается 1 бонусное очко.  
- за бонусные очки можно:

1) продолжить с места где проиграл(поставить мину на которой попался разминированной и играть дальше)(20 очков)

2) открыть одну ячейку без мины(20 очков)

3) Разминировать одну ячейку(20 очков)

- диаграмму классов для игры

- правила игры и начисления очков

3.Крестики-нолики

https://www.cyberforum.ru/csharp-beginners/thread2204196.html

<http://about-windows.ru/programmirovanie/programmirovanie-c/krestiki-noliki-kod-programmy-na-c/>

Базовая реализация:

- очки (очки добавляются и сохраняются до проигрыша, при проигрыше аннулируются, учесть уровни сложности)

- уровни сложности(легкий, средний, тяжелый, играть друг с другом) – от уровня зависит на сколько умный ход компьютера.

- предусмотреть статистику всех игроков и таблицу лидеров

- правила игры и начисления очков

- хранить информацию в файлах

В идеале реализовать:

- бонусный счет, за какое-то n-ое число набранных очков дается 1 бонусное очко.  
- за бонусные очки можно:

1) продолжить без проигрыша если проиграл(вернуть очки до проигрыша)(20 очков)

2) сделать так чтобы компьютер ошибся(15 очков)

3) Приплюсовать 100 очков (20 очков)

- красивый графический интерфейс

- диаграмму классов для игры

4. Меню

- Тут надо будет погуглить, покреативить, поиспытывать.  
Красиво и необычно все оформить, кароче говоря Frontend, UI дизайн:

- общее меню

- меню регистрации, авторизации

- правила к играм и в общем

- UI статистики к играм и общей статистики

- Реализовать авторизацию и регистрацию пользователей, хранить информацию в файлах и переход между играми

- Добавить еще музыкальное сопровождение.